La seguente guida serve per completare entrambi gli scenari di Resident Evil 1.5 (MZD) patchato con la versione di **Gennaio 2025**. Grazie ancora al modder MartinBiohazard! Qui sotto il link al suo canale.

https://www.youtube.com/@MartinBiohazard

Si **PREGA**, se intendete usare questa guida come riferimento per creare un vostro contenuto (sia esso una live o un video) di citare l'autore della guida, DaviDoom. Basta dirlo una volta e linkare il mio canale, non chiedo donazioni o altro. Mi è costato molto farla testando e segnalando le zone dove il gioco può crashare.

https://www.youtube.com/@davidoom

Documento ultimato il 24/03/2025.

LEGENDA E COMANDI:

- **USA I SAVESTATE**, non si può salvare in nessun modo nel gioco. Fallo frequentemente.
- **SELECT** durante il gioco ti permette di saltare in una stanza qualunque se ti blocchi nei geodata.
- Se premi **SELECT** in uno spazio vuoto, sentirai un suono. Con **L1** e **R1** puoi cercare nella ruota degli oggetti uno per uno, **L2** e **R2** salti di 10 in 10.
- Premere **TRIANGOLO** su un oggetto senza munizioni, puoi aumentarle fino ad un massimo di 255.
- **SELECT** nell'inventario ti permette ANCHE di far sparire un oggetto inutile in uno spazio occupato.
- **DOPO AVER USATO** ogni oggetto chiave puoi farlo sparire dall'inventario. Tutti gli oggetti di quel tipo sono monouso in entrambi gli scenari.
- **IL TASTO CORSA E IL TASTO AZIONE** sono al contrario rispetto alla versione italiana.
- Le zone segnate con **(!)** - il gioco qui potrebbe crashare dopo determinate azioni.
- Tutti gli oggetti evidenziati con il colore **VERDE** sono oggetti OBBLIGATORI da raccogliere/osservare e non occupano spazio nell'inventario. Sono dei semplici script che permettono di proseguire nel gioco.
- Dai miei numerosi test, solo il **MAN SPIDER** (https://residentevil.fandom.com/wiki/Man_spider) è in grado di avvelenare i protagonisti nel gioco. Quindi sono del tutto inutili gli **SPRAY VIOLA** e le **MEDICINA BLU** nelle zone come l'R.P.D e le Fogne.
- **È CONSIGLIABILE** iniziare prima con lo scenario di **ELZA**, in quanto quello di **LEON** ne è diretta conseguenza.

CONSIGLIO VIVAMENTE di usare come arma la **SUPER REDHAWK**.

ELZA:

R.P.D PRIMO PIANO:
- Parti dall'**ALA EST**.
- **MEDICINA ROSSA** nel primo bagno.
- **MEDICINA VERDE** nel secondo bagno.
- **PISTOLA** sul poliziotto morto nel corridoio vicino alla lavagna.
- **MUNIZIONI PISTOLA** nell'armadietto in fondo nella zona degli armadietti.
- Vai verso l'altra ala, apri la saracinesca e attraversa il corridoio appena aperto ed entra nella stanza sulla destra. Qui raccogli le **MUNIZIONI PISTOLA** sul tavolo e dirigiti nelle stanze dietro questa zona.
- Prima stanza: **MUNIZIONI FUCILE**.
- Seconda Stanza – **STANZA ROY**. **MUNIZIONI PISTOLA** e **CHIAVE MAGNETICA GIALLA** sul tavolo. Esamina il

corpo di Roy due volte per prendere la **CHIAVE DELLA CELLA** e guardare la **PASSWORD** (dovrebbe essere **0513**).
- Torna indietro, **MUNIZIONI PISTOLA** nella stanza vicino alla Lobby.

R.P.D SECONDO PIANO INTERRATO (B2):
- Trova la **STANZA DEL GENERATORE**: **MUNIZIONI PISTOLA** nel mobile con la mascotte. SOLUZIONE ENIGMA letta da sopra verso sotto: Su, Giu, Su, Giu, Su (colonna a sinistra) e il contrario per l'altro pannello.
- Torna nel corridoio. **0513** sulla porta in fondo dopo aver usato la chiave magnetica.
- **PRIGIONI**: nelle altre celle prendi **MEDICINA ROSSA, VERDE E BLU**.
- Dopo il filmato, trova la stanza con le celle dei cani al B1.

R.P.D PRIMO PIANO INTERRATO (B1):
- Raccogli la **M93R** nell'ultima cella del **CANILE**.
- **POLIGONO DI TIRO**. Muovi solo il 2 e il 4. Prendi la **CHIAVE MAGNETICA ROSSA** dallo scaffale appena rivelato. Esci e interagisci con il cadavere nel corridoio per il codice (dovrebbe essere **5632**). Usa la chiave magnetica sul tastierino e digita il codice appena trovato. Raccogli tutto nell'armeria: **MUNIZIONI FUCILE, MUNIZIONI PISTOLA, ARMATURA** e **INGRAM M10**.
- Parcheggio, prendi le **PINZE** e guarda il filmato.

R.P.D SECONDO PIANO INTERRATO (B2):
- Usa le pinze e sblocca la saracinesca.
- **MUNIZIONI FUCILE** nell'armadietto, poi prendi **MINIDISC PLAYER** nell'altro.
- Torna nella stanza di **ROY** al primo piano. Assisti al filmato.

R.P.D. SECONDO PIANO:
- **SECONDO PIANO INFERMERIA**, **SPRAY VIOLA** nel mobile e **MUNIZIONI PISTOLA** nell'armadietto e sul morto mangiato.
- Trova il **CORRIDOIO CON RICONOSCIMENTO VOCALE** e usa il registratore per aprire la porta.
- **STANZA DELLE PROVE**, **CHIAVE MAGNETICA BLU**. Codice **4312** sul poliziotto morto.
- **ARMERIA** nella stanza delle prove, raccogli **MUNIZIONI FUCILE, MUNIZIONI PISTOLA, H&K MC51** e **TIME BOMB**. Nell'altra stanza puoi trovare uno **SPRAY VERDE**.
- Torna nel corridoio e usa la Chiave Magnetica per sbloccare la **STANZA RADIO**, raccogli lo **SPRAY VERDE** e **MUNIZIONI PISTOLA**.

R.P.D. TERZO PIANO:
- Esamina la Libreria e il quadro Hookman per degli Easter Eggs. Entra poi nella **STANZA DEL CAPO IRONS** e interagiscici. Poi vai nella **BRIEFING ROOM**.
- Briefing Room, interagisci con il quadro a sinistra della porta per aprire la saracinesca. Vai sul **TETTO**.

FOGNE:
- Quando hai la possibilità di salire o scendere le scale, sali sopra uccidi il cane e prendi le **MUNIZIONI FUCILE E MUNIZIONI PISTOLA**.
- **(!)** Segui John, Trova Sherry, prendi le **MUNIZIONI FUCILE** e fai savestate nel parcheggio qua di solito crasha.
- Torna giù da dove sei partito e lei riappare automaticamente.
- Nella **SAVE ROOM** prendi **CRANK** sul tavolo e **MUNIZIONI FUCILE** nell'armadietto.
- Raggiungi **LA STANZA CON L'ACQUA** e il ponte di metallo (è di fronte alla Save Room): scendi le scale nella

parte inferiore e raccogli il **FUSE** e le **MUNIZIONI FUCILE**. Torna indietro e prendi le scale a Nord della Save Room.
- Nella parte superiore, trova il modo per scendere nel **CANALE DI SCOLO** e crea un ponte di casse di legno vicino al cancello.
- Torna su, attiva l'acqua.
- Stanza dopo il percorso di casse, usa Crank vicino al muro e prosegui.
- Usa il Fuse nella **STANZA DEL GENERATORE**. Puzzle a fianco = Su, Giù, Su, Giù, Su.
- Sposta il box grigio verso il condotto di ventilazione in questa stanza.
- Dall'altro lato della passerella puoi trovare lo **SPRAY VIOLA** addosso al cadavere.
- Sulla porta rotta usare la TIME BOMB. Dentro la stanza prendi la **TESTA DI AKUMA**.
- Torna nella stanza con l'acqua, sulla passerella in alto usa il primo ascensore e raccogli il **FUCILE SPAS-12**.
- **OPZIONALE**: Se preferisci continuare ad esplorare, puoi prendere l'altro ascensore ed esplorare la **SEPTIC POOL**. Non c'è niente lì, se non un altro paio di stanze abbassando il livello dell'acqua.
- Torna alla zona della porta dove hai usato la TIME BOMB e prosegui al piano superiore, trova Sherry e John e prendi la scala.

FABBRICA:
- Prendi le **MUNIZIONI FUCILE** dello shotgun nel rimorchio aperto del camion.
- Esamina la porta per attivare la cutscene con Sherry.
- Nei panni di Sherry, nel **CORRIDOIO VERDE** spingi la cassa per accendere la luce sulla switch in alto. In fondo, esamina il quadro elettrico e prendere la **LATCH KEY**. Aprire la porta in fondo.
- Dopo il filmato, vai nella **STANZA DEI COMPUTER** e raccogli la **RED MASTER KEY CARD**.
- Sali al piano di sopra e raggiungi la **PASSERELLA DELLA FABBRICA**, qui trova la **MEDICINA VERDE** e **MUNIZIONI MAGNUM**.
- **(!)** Spingi la cassa giù, usa il PC e usa la Red Master Key Card. Fai un Savestate qui perché il gioco potrebbe crashare quando si spinge la cassa contro l'armadietto per prendere la **SUPER REDHAWK**.
- Usa la macchina vicino al nastro per muovere le casse. Attraversa e raccogli la **CHIAVE MAGNETICA VERDE**. Sblocca le doppie porte.
- Torna indietro **NELLA ZONA DEI RIMORCHI** e usa la Chiave Magnetica Verde per aprire il deposito.
- **NEL DEPOSITO**, attiva la console e batti il boss. Poi torna indietro da dove sei partito. Filmato.
- Dopo il filmato torna nella **ZONA DELLA BOSSFIGHT** e avvicinati all'ascensore. Filmato.

LABORATORI UMBRELLA:
- Vai verso **LA ZONA OTTAGONALE**. Prendi **LA PASSERELLA OVEST**, poi la porta al centro. **NEL LABORATORIO** premi l'interruttore vicino alla porta, avvicinati agli armadietti e prendi il **COMPLETO U.S.S.** Nella stessa stanza, prendi **2 SPRAY VERDI** e una **MEDICINA BLU**.
- Prendi la **PASSERELLA NORD**. Raccogli la **SPARK PLUG** sullo scaffale nel corridoio. Torna indietro e inseriscila nel buco al centro dei due passaggi della zona ottagonale che hai superato da poco.
- **(!) PASSERELLA NORD, MALE E FEMALE AREA SULLA DESTRA**. Esplora se vuoi, non sono necessarie. IL GIOCO CON ELZA POTREBBE CRASHARE SE ESCI DALLE STANZE IN QUALUNQUE MODO, ANCHE CON IL COMANDO JUMP.
- **PASSERELLA NORD, SINISTRA**. Scendi al **B4**.
- **NELLA ZONA DEI CONTAINER** vai **A DESTRA** e batti di nuovo Birkin. Non c'è bisogno di spostare la cassa per la zona in alto a destra, non c'è niente lì in questo scenario: quella zona è riservata alla bossfight con Leon. Nota: eliminare Birkin qui farà funzionare l'ascensore per qualche motivo a me sconosciuto.
- Torna alle scale, sali al **B2**.

- **NELLA STANZA DI SICUREZZA ESAGONALE** avvicinati la console con i televisori.
- Entra nella **ZONA A-2**: Nella **ZONA DELLE CASSE ACCATASTATE**, sali sulla passerella e spingi giù la cassa. Arrampicati sulle casse così da trovare Sherry.
- **(!)** Dopo la cutscene, nella **ZONA DI RIPOSO DI SHERRY** non mischiare/ricaricare o usare oggetti dall'inventario. Il gioco qui crasha di continuo.
- **ZONA B-2**: Nella stanza dove c'era la falena gigante nell'originale, usa i computer e registra l'impronta.
- Entra nel **LABORATORIO (PORTA LEVEL 4)** e crea il **G-VACCINE**. Poi torna da Sherry.
- **OPZIONALE**: appena finita la cutscene, usa l'ascensore e vai al **B1F**. Torna alla **PASSERELLA OVEST** e poi subito **A DESTRA**. Nel locale ora sbloccato, raccogli le **MUNIZIONI MAGNUM** e **MEDICINA ROSSA, VERDE E BLU**.
- Vai allo **SHELTER 2** (ci si arriva dalla stanza di sicurezza esagonale). Una volta che John e Sherry sono dentro, vai verso il **C-2 HANGAR**.

HANGAR TRENO:
- Entra nel **TRENO**, parla con Sherry e John.
- **OPZIONALE**: vai nella prima carrozza e assisti al filmato.
- Vai **ALL'ALTRO BINARIO** usando le scale ed entra nella **ZONA DELLA BOSSFIGHT**. Attiva il computer e batti il boss.
- Apri il cancello del treno con la console **DALL'ALTRA PARTE DEI BINARI**.
- Entra nel treno. Dopo il filmato vai verso **L'ULTIMA CARROZZA DEL TRENO**. Batti il boss ancora una volta e il gioco finisce.

LEON:

R.P.D. TERZO PIANO:
- Scendi, apri la saracinesca con il bottone sulla sinistra. Vai **NELL'UFFICIO DEL CAPO IRONS**.
- Esamina la libreria e il quadro Hookman per degli Easter Eggs.

R.P.D. SECONDO PIANO:
- Scendi al **SECONDO PIANO**, apri la saracinesca. Filmato.
- Vai **NELL'INFERMERIA**: **SPRAY VIOLA** nel mobile e **MUNIZIONI PISTOLA** nell'armadietto e sul morto mangiato.

R.P.D. PIANO TERRA:
- Apri la saracinesca e vai nella stanza in fondo.
- Qui raccogli le **MUNIZIONI PISTOLA** sul tavolo, vai poi verso le stanze sul retro.
- **STANZA CON I 2 ZOMBIES**, **MUNIZIONI FUCILE**.
- **STANZA ROY**, **MUNIZIONI PISTOLA** e **SPRAY VERDE**.
- **STANZA DI FRONTE ALLA LOBBY**, **MUNIZIONI PISTOLA**.
- **ALA EST**, **MEDICINA ROSSA** nel primo bagno.
- **MEDICINA VERDE** nel secondo bagno.
- Trova il **FIRE EXTINGUISHER** nell'armadietto in fondo nella **ZONA DEGLI ARMADIETTI**.
- Esci sul retro. **NEL RETRO CON IL FURGONE IN FIAMME** spamma il tasto azione verso le fiamme. Apri la porta del furgone. Torna dentro.

R.P.D SECONDO PIANO INTERRATO (B2):
- Vai nella **STANZA GENERATORE**: Trova le **MUNIZIONI PISTOLA** e **SOLUZIONE ENIGMA** letta da sopra verso sotto: Su, Giu, Su, Giu, Su (colonna a sinistra) e il contrario per l'altro pannello.

R.P.D PRIMO PIANO INTERRATO (B1):
- Raccogli la **M93R** nel **CANILE**.
- **POLIGONO DI TIRO**. Muovi solo l' 1 e il 3. Prendi la **CHIAVE MAGNETICA ROSSA** dallo scaffale appena rivelato. Esci e interagisci con il cadavere nel corridoio per il codice (dovrebbe essere **5632**). Usa la chiave magnetica sul tastierino e digita il codice appena trovato. Raccogli tutto nell'armeria: **MUNIZIONI FUCILE, MUNIZIONI PISTOLA, ARMATURA** e **INGRAM M10**.
- **PARCHEGGIO**, prendi le **PINZE** e **LE MUNIZIONI FUCILE**.
- **PARCHEGGIO SOTTERRANEO**, boss e filmati. DOPO TORNA SU e ritorna alle scale.

R.P.D SECONDO PIANO INTERRATO (B2):
- Usa le pinze e sblocca la saracinesca.
- Prendi le **MUNIZIONI FUCILE** nell'armadietto, poi prendi il **MINIDISC PLAYER** nell'altro.

R.P.D. SECONDO PIANO:
- Trova il **CORRIDOIO CON RICONOSCIMENTO VOCALE** e usa il registratore per aprire la porta.
- **STANZA DELLE PROVE**, prendi **CHIAVE MAGNETICA BLU**. Codice **4312** sul poliziotto morto.
- **ARMERIA** nella stanza delle prove, raccogli **MUNIZIONI FUCILE, MUNIZIONI PISTOLA, H&K MC51** e **TIME BOMB**. Nell'altra stanza puoi trovare uno **SPRAY VERDE**.
- Torna nel corridoio e usa la Chiave Magnetica per sbloccare la **STANZA RADIO**, raccogli lo **SPRAY VERDE** e **MUNIZIONI PISTOLA**.
- Torna alle **FOGNE** tramite il parcheggio B1.

FOGNE:
- Quando hai la possibilità di salire le scale **NEL LATO DI ELZA**, sali sopra. Uccidi il cane e prendi le **MUNIZIONI FUCILE** e **MUNIZIONI PISTOLA**.
- Torna indietro, entra nella **SAVE ROOM** e prendi **CRANK** sul tavolo e le **MUNIZIONI FUCILE** nell'armadietto.
- **(!)** Raggiungi **LA STANZA CON L'ACQUA** e il ponte di metallo (è di fronte alla Save Room): scendi le scale nella parte inferiore e raccogli il **FUSE** e le **MUNIZIONI SHOTGUN**. Torna indietro e prendi le scale a Nord della Save Room.
- Nella parte superiore, trova il modo per scendere nel **CANALE DI SCOLO** e crea un ponte di casse di legno vicino al cancello.
- Torna su, attiva l'acqua.
- Stanza dopo il percorso di casse, usa Crank vicino al buco nel muro e prosegui.
- Usa il Fuse nella **STANZA DEL GENERATORE**. **SOLUZIONE PUZZLE A FIANCO** = Su, Giù, Su, Giù, Su.
- Sposta il box grigio verso il condotto di ventilazione in questa stanza.
- Dall'altro lato della passerella puoi trovare lo **SPRAY VIOLA** addosso al cadavere.
- Sulla porta rotta usare la TIME BOMB. Dentro la stanza prendi la **TESTA DI AKUMA**.
- Torna nella stanza con l'acqua, sulla passerella in alto usa il primo ascensore e raccogli lo **SPAS-12**.
- **OPZIONALE**: Se preferisci continuare ad esplorare, puoi prendere l'altro ascensore ed esplorare la **SEPTIC POOL**. Non c'è niente lì, se non un altro paio di stanze abbassando il livello dell'acqua.
- Torna alla zona della porta dove hai usato la TIME BOMB e prosegui al piano superiore, trova Marvin e

prendi la scala.

FABBRICA:
- Prendi le **MUNIZIONI FUCILE** nel rimorchio aperto del camion.
- Esamina **LA PORTA DI VETRO** per attivare la cutscene con Marvin.
- Nei panni di Marvin, trova **IL CORRIDOIO VERDE A PIANOTERRA**, vai nella stanza dei computer e raccogli la **RED MASTER KEY CARD**.
- Sali al piano superiore e trova la **PASSERELLA DELLA FABBRICA**, qui raccogli **MEDICINA VERDE** e **MUNIZIONI MAGNUM**.
- **(!)** Spingi la cassa giù, usa il PC e usa la RED MASTER KEY CARD. Fai un Savestate qui perché il gioco potrebbe crashare quando si spinge la cassa contro l'armadietto per prendere la **SUPER REDHAWK**.
- Usa la macchina vicino al nastro per muovere le casse. Raccogli la **CHIAVE MAGNETICA VERDE**. Sblocca le doppie porte. Filmato.
- Torna indietro **NELLA ZONA DEI RIMORCHI** e usa la Chiave Magnetica Verde per aprire il deposito.
- **NEL DEPOSITO**, attiva la console e batti il boss. Poi torna indietro da dove sei entrato. Filmato.
- Dopo il filmato torna **NELLA ZONA DELLA BOSSFIGHT** e usa l'ascensore. Filmato.

LABORATORI UMBRELLA:
- Questo luogo lo chiameremo **STANZA DI RIPOSO DI MARVIN**. Prendi la **BLUE MASTER KEYCARD** sul tavolo. Ci sono anche uno **SPRAY VERDE** e **MUNIZIONI**.
- Usa la Blue Master Keycard sulla porta e vai verso **LA ZONA OTTAGONALE**. Prendi **LA PASSERELLA OVEST**, poi la porta al centro. **NEL LABORATORIO** premi l'interruttore vicino alla porta, avvicinati agli armadietti e prendi il **COMPLETO U.S.S.*.*** Nella stessa stanza, prendi **2 SPRAY VERDI** e una **MEDICINA BLU**.
- **PASSERELLA NORD**. Raccogli la **SPARK PLUG** sullo scaffale nel corridoio. Torna indietro e inseriscila nel buco al centro dei due passaggi della zona ottagonale.
- **(!) PASSERELLA NORD**, **SULLA DESTRA MALE E FEMALE AREA**. Esplora se vuoi, non sono necessarie.
- **PASSERELLA NORD**. Scendi al **B4**.
- Nella **ZONA DEI CONTAINER** sposta la cassa per la zona in fondo **IN ALTO A DESTRA**, qui batti Birkin. Al piano terra sulla destra non c'è nulla: la zona è riservata alla bossfight per Elza. Nota: eliminando qui Birkin farà funzionare l'ascensore del laboratorio per qualche motivo a me sconosciuto.
- Tornare alle scale, salire al **B2**.
- **ZONA B-2**. Nella stanza dove c'era la falena gigante nell'originale, usa i computer e registra l'impronta.
- **PORTA LEVEL 4**: laboratorio. Crea il **G-VACCINE** interagendo con il computer.
- **ZONA A-2**. Nella zona delle casse, spingi la cassa giù e crea il ponte per salire sui container così da trovare le **MUNIZIONI MAGNUM** addosso al cadavere.
- Puoi entrare anche nella **ZONA DI RIPOSO DI SHERRY**. Raccogli lo **SPRAY VERDE** e le **MUNIZIONI FUCILE**.
- usa l'ascensore e vai al **B1F**.
- **OPZIONALE**: Torna alla **PASSERELLA OVEST** e poi subito **A DESTRA**. Nel locale ora sbloccato, raccogli le **MUNIZIONI MAGNUM** e **MEDICINA ROSSA, VERDE E BLU**.
- Torna alla **STANZA DI RIPOSO DI MARVIN**. Filmato.
- Prendi l'ascensore per il **B2**. Vai nella zona degli **SHELTER** ed entra nel **PRIMO**.
- Una volta incontrati Ada e Marvin, recati presso **C-2 HANGAR**.

HANGAR TRENO:
- Entra nel **TRENO**. Parla con Marvin, Sherry e John.
- Vai nel vagone di testa e assisti al filmato con Annette.
- Vai **ALL'ALTRO BINARIO** usando le scale ed entra **NELLA ZONA DELLA BOSSFIGHT**. Attiva il computer e batti il boss.
- Apri il cancello del treno con la console **DALL'ALTRA PARTE DEI BINARI**.
- Entra nel treno e vai **NELLA CARROZZA IN FONDO**. Dopo il filmato e il sconfitto il boss, il gioco finisce.

- **EXTRA**: Ci sono tre stanze non accessibili all'interno del gioco. Se desideri vederle, dovrai essere in due zone specifiche e puoi raggiungerle solo usando il tasto **SELECT** durante il gioco e saltare nella stanza specifica.

- La prima è inaccessibile in qualunque modo e ci si arriva solo da inizio gioco. È chiamata **125 LOBBY ERA-1**: praticamente è una la versione alpha della Lobby dell' R.P.D.

- La seconda è accessibile solo quando si raggiungono le **FOGNE**. La stanza in questione è la **20B L TUNNEL FLOOD**. Immagino sia un evento scriptato che deve essere ancora implementato.

- La terza è accessibile dai **LABORATORI UMBRELLA** ed è il **CORRIDOIO B3F** (non è nella lista delle stanze raggiungibili con il comando JUMP). Siccome non è necessario passarci in nessun momento durante la campagna, ecco come fare per passarci. Una volta che l'ascensore torna a funzionare in questa location (o se usi il comando JUMP e fai il warp nell'ascensore), prendilo e clicca sul tasto B3F per raggiungerlo e attraversarlo. C'è un evento scriptato legato a questa stanza nello specifico se si ritorna in questo corridoio una volta sconfitto Birkin nel B4.